

INOVASI KETERAMPILAN PROSES SAINS DALAM PERMAINAN SEPAK BOLA VERBAL UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR PADA MATERI SISTEM Sirkulasi

Nurhayati B⁽¹⁾, Al Humaerah⁽²⁾, Rosdiana Ngitung⁽³⁾, Abdul Hadis⁽⁴⁾

^(1,2,3)Jurusan Biologi, FMIPA, ⁽⁴⁾Jurusan Manajemen Pendidikan, FIP Universitas Negeri Makassar
A.P.Pettarani, Makassar

⁽¹⁾nurhayati.b@unm.ac.id

⁽²⁾alhumaerah97@gmail.com

⁽³⁾rosdiana.ngitung@yahoo.com

⁽⁴⁾abdulhadis@unm.ac.id

Abstrak. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (*Classroom action research*) yang dilaksanakan selama dua siklus. Tujuan penelitian ini meningkatkan aktivitas dan hasil belajar peserta didik melalui penerapan keterampilan proses sains dipadu *game* sepak bola verbal. Subjek penelitian yaitu peserta didik kelas XI MIA 4 MAN 1 Makassar. Pengumpulan data dilaksanakan pada semester ganjil tahun pelajaran 2017/2018. Data penelitian yang dikumpulkan ada dua yaitu aktivitas dan hasil belajar peserta didik. Aktivitas belajar peserta didik dikumpulkan selama proses pembelajaran berlangsung yang diamati oleh dua orang observer dengan menggunakan lembar observasi, selanjutnya data hasil belajar diperoleh melalui pemberian tes evaluasi yang dilaksanakan pada pertemuan ketiga setiap akhir siklus, tes akhir siklus yang diberikan berupa soal pilihan ganda sebanyak 20 (dua puluh) item. Semua data yang diperoleh dianalisis melalui 3 cara yaitu analisis kualitatif untuk aktivitas belajar peserta didik, kuantitatif untuk hasil belajar peserta didik, dan gain ternormalisasi (N-Gain) untuk mengetahui kategori selisih peningkatan hasil belajar peserta didik. Hasil penelitian mengenai aktivitas belajar peserta didik menunjukkan rata-rata pada siklus I sebesar 81.09%, sedangkan pada siklus II sebesar 88.05%, sehingga mengalami peningkatan sebesar 6.96%. Hasil belajar peserta didik juga mengalami peningkatan nilai rata-rata sebesar 72,87 pada siklus I dan nilai rata-rata sebesar 81,87 pada siklus II. Melalui analisis kuantitatif, maka diketahui kategori ketuntasan peserta didik dimana jumlah persentase peserta didik yang tuntas pada siklus I adalah 67.5%, sedangkan pada siklus II mencapai 87.5%. Berdasarkan analisis N-Gain, rata-rata peningkatan aktivitas belajar siklus II terhadap siklus I sebesar 0.64 atau kategori sedang. Sedangkan rata-rata peningkatan hasil belajar siklus II terhadap siklus I sebesar 0,31 atau kategori sedang. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penerapan keterampilan proses sains dipadu *game* sepak bola verbal dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar peserta didik.

Kata kunci: Keterampilan Proses Sains, sepak bola verbal, aktivitas belajar, hasil belajar.

PENDAHULUAN

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan pada pertengahan bulan Maret 2017 dengan guru bidang studi biologi serta beberapa peserta didik kelas XI MIA 4 di MAN 1 Makassar diperoleh fakta bahwa pembelajaran di dalam kelas masih berpusat pada guru (*teacher center*) dimana guru masih dominan menggunakan metode ceramah yang bersifat monoton sehingga menimbulkan kejenuhan dan rasa bosan pada peserta didik saat mengikuti proses pembelajaran. Akibatnya peserta didik tidak tertarik mengikuti pelajaran dan tidak aktif belajar dalam kelas. Hal ini dapat mengakibatkan tujuan pembelajaran yang telah direncanakan sebelumnya tidak tercapai yang dibuktikan dengan rendahnya hasil belajar peserta didik ketika dilakukan evaluasi.

Kenyataan lain yang terdapat di lapangan yakni adanya anggapan peserta didik yang mengatakan bahwa pelajaran biologi adalah pelajaran yang sulit untuk dipahami. Olehnya itu, sebagian besar peserta didik kurang berminat terhadap pelajaran biologi. Hal ini yang menjadi salah satu penyebab rendahnya hasil belajar biologi peserta didik. kemudian informasi yang didapat dari guru bidang studi biologi bahwa nilai ujian hanya 45% peserta didik yang tuntas dengan nilai kriteria ketuntasan minimal (KKM) adalah 75. Kondisi di atas merupakan sebuah masalah yang harus segera diselesaikan sehingga dibutuhkan kecakapan guru dalam meramu pendekatan dan strategi pembelajaran yang tepat dan menarik agar proses pembelajaran berjalan dengan efektif, efisien, dan menarik. Pembelajaran aktif (*active learning*) dapat mengatasi masalah rendahnya aktivitas dan hasil belajar peserta didik.

Trinandita (1984) menyatakan bahwa "hal yang paling mendasar yang dituntut dalam proses pembelajaran adalah keaktifan peserta didik". Keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran akan menyebabkan interaksi yang tinggi antara guru dengan peserta didik ataupun dengan peserta didik itu sendiri. Hal ini akan mengakibatkan suasana kelas menjadi segar dan kondusif, dimana masing-masing peserta didik dapat



REPUBLIK INDONESIA
KEMENTERIAN HUKUM DAN HAK ASASI MANUSIA

SURAT PENCATATAN CIPTAAN

Dalam rangka perlindungan ciptaan di bidang ilmu pengetahuan, seni dan sastra berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, dengan ini menerangkan:

Nomor dan tanggal permohonan : EC00201805918, 8 Maret 2018

Pencipta

Nama : Prof. Dr. Nurhayati B., M.Pd., Prof. Dr. Abdul Hadis,
M.Pd., Ir. Rosdiana Ngitung, M.P., dkk

Alamat : Jln. Terusan Traktor No.2, Makassar, Sulawesi Selatan,
90222

Kewarganegaraan : Indonesia

Pemegang Hak Cipta

Nama : Prof. Dr. Nurhayati B., M.Pd., Prof. Dr. Abdul Hadis,
M.Pd., Ir. Rosdiana Ngitung, M.P., dkk

Alamat : Jln. Terusan Traktor No.2, Makassar, Sulawesi Selatan,
90222

Kewarganegaraan : Indonesia

Jenis Ciptaan : Karya Ilmiah

Judul Ciptaan : Inovasi Keterampilan Proses Sains Dalam Permainan
Sepak Bola Verbal Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan
Hasil Belajar Pada Materi Sistem Sirkulasi

Tanggal dan tempat diumumkan untuk pertama kali di wilayah Indonesia atau di luar wilayah Indonesia : 1 Desember 2017, di Makassar

Jangka waktu perlindungan : Berlaku selama hidup Pencipta dan terus berlangsung
selama 70 (tujuh puluh) tahun setelah Pencipta
meninggal dunia, terhitung mulai tanggal 1 Januari tahun
berikutnya.

Nomor pencatatan : 000102750

adalah benar berdasarkan keterangan yang diberikan oleh Pemohon.

Surat Pencatatan Hak Cipta atau produk Hak terkait ini sesuai dengan Pasal 72 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.



a.n. MENTERI HUKUM DAN HAK ASASI MANUSIA
DIREKTUR JENDERAL KEKAYAAN INTELEKTUAL